CAAD 9



Sumario

DIRECTOR:

Juan Muñoz Falcó

COLABORADORES:

"Kutu" - Javier San José -

Carlos Sisí - Daniel Querol Burés

Francisco Martín Vida - José Mª Oriol Martí

Portada realizada por Jeff Easley, titulada "The Magister"

CAAD 9 - Octubre - Noviembre 1990

EDITORIAL

Salud, aventureros. Desde esta editorial quiero saludar a un gran número de nuevos socios, algunos ya avezados en el arte de jugar aventuras, pero bastantes de ellos noveles en estas lides.

Principalmente a ellos va dirigida esta editorial. Espero que a todos os guste el fanzine, así como sus diversas secciones. Prácticamente en todas se usan términos y referencias que ya son de uso habitual entre los aventureros, por lo que si no entendéis algo, todas vuestras dudas serán respondidas en la sección pertinente, en este caso, "Preguntas y Respuestas".

Para facilitar el entendimiento, se ha iniciado un "cursillo acelerado" de Rol para todos. De ese modo, los conceptos básicos estarán claros, y las preguntas formuladas irán dirigidas tan sólo a problemas, no a faltas de conocimiento. Estoy esperando que algún curtido aventurero se atreva a hacer algo similar con la aventura por ordenador, ya que yo no tengo materialmente tiempo para encargarme de ello, y entre los lectores del CAAD hay auténticos expertos en la materia.

Eso sí, lo que voy a aclarar aquí es el significado de la palabra "parser". Me parece oír a algún socio exclamar "¿Cómo? ¿Es posible que alguien no sepa lo que es un parser?", y efectivamente, nadie nace sabiendo. Un parser es un programa destinado a la creación de aventuras conversacionales por ordenador. Libera al autor del trabajo de programación, realizando tan sólo (que ya es) los textos de objetos, localidades, descripciones, personajes... además de ello, el parser incluye un lenguaje propio de programación, sencillo de usar y bastante lógico, con el que se realizan, y valga la redundancia, los procesos lógicos del programa. Un parser traducido al castellano y muy potente es el PAW, del que hay un cursillo de programación en las páginas de este mismo fanzine.

Y esto es todo por ahora, aventureros. Antes de despedirme hasta nuestra cita de diciembre, os recuerdo que, dando a conocer el CAAD, hablando de él a vuestros amigos, promocionándolo en suma, se conseguirá un mayor número de socios, cosa que redundará en beneficio del propio Club. Y ahora sí, me despido de vosotros, ¡hasta pronto!

Estos son los importes de los anuncios pagados en el CAAD. Aparecerán remarcados. Si se desea que aparezcan durante toda una suscripción (6 meses) en lugar de un solo número (2 meses), hay precios especiales (reducidos).

(1 fanzine, 2 meses)	(1 suscripción, 6 meses)
1/4 de página - 1.000 pesetas.	*1/4 de página - 2.500 pesetas.*
Media página - 1700 pesetas.	*Media página - 5.000 pesetas.*
Página entera - 3.000 pesetas.	*Página entera - 8.500 pesetas.*
Contraportada - 5.000 pesetas.	*Contraportada - 14.000 pesetas.*

Juan Muñoz Falcó

EL MUNDO DEL ROL

ACLARACIONES GENERALES.

En este artículo no me voy a dedicar a ningún juego en particular, sino a determinadas cuestiones que son de todos los juegos, así como algunas explicaciones concretas de algunos juegos especificos.

LOS JUEGOS DE ROL.- Generalmente son libros de reglas que contienen la forma de llevar el juego, el Director de éste y las normas más o menos concretas por las cuales deben dirigirse las acciones de los jugadores. No es un juego de ordenador, aunque hay algunos de ellos que tratan sobre el mundo del rol.

DIRECTOR DE JUEGO.- Persona encargada de comerse la bola para llevar a cabo las aventuras planeadas por él mismo o por algún módulo editado.

JUGADORES.- Personas que juegan las aventuras y quieren tener a una determinada persona como Director, llevando a cabo las aventuras por él propuestas.

PERSONAJE.- Es la persona que lleva el jugador o el Director en el juego, como idealización de uno mismo o como regresión. Si el personaje es controlado por el Director se le llama PNJ (personaje no jugador).

CARACTERISTICAS.- Son las particularidades de cada personaje que lo hacen diferente a los demás en cada mundo, usándose cada una en el momento preciso a requerimiento del Director o de las circunstancias.

DADOS EN GENERAL.- Cada juego lleva una serie de tiradas de suerte definidas por unos dados determinados. Según el juego serán más o menos dados y de diferentes características.

ACTITUD.- En algunos juegos, es necesario que los personajes adopten una determinada postura según la situación en que se encuentren. Un personaje bueno tendrá una tendencia al bien y una criatura caótica o malvada tendra una tendencia al mal.

ROUND.- Asalto, secuencia de tiempo muy pequeña en la que se ejecutan un determinado numero de acciones, dependiendo del juego en algunos casos y de las habilidades en otros.

TURNO.- Secuencia de tiempo compuesta por varios rounds, en combate. Fuera de este determina lo que corre, nada etc. un personaje en un determinado lapso de tiempo.

COMO COMENZAR UNA AVENTURA.- El Director plantea una escena, en el 90 % de los casos es una taberna para los juegos de Fantasia Heróica, en la que los jugadores, si no se conocen, se ponen en contacto unos con otros. Despues plantea el primer tema de la aventura, en la que, en caso de no conocerse los jugadores o ser éstos muy buenos, los personajes no se fían mucho unos de otros. Con el tiempo empiezan a depender y confiar mutuamente y el grupo va elevando su nivel, alcanzando metas o sobreviviendo, segun las aspiraciones que lleven. Para mí, el juego de rol es un inspirador de equipos, y los aventureros deberían llevar una "convivencia" entre ellos, ya sea la de una cuadrilla de ladrones para atracar o la de un grupo de paladines que van a combatir el mal.

COMO LLEVAR UNA AVENTURA.- En algunos casos, sobre todo si la aventura es de un módulo impreso, suelen pasarse con los monstruos o con los diferentes retos a los que deben enfrentarse los jugadores, por lo tanto, tras un estudio exhaustivo del módulo, el Director deberá llevarlo con mucha delicadeza. Es posible que a algún Director se le vaya la mano con facilidad, procurad corregirlo rápidamente u os quedaréis sin jugadores. Recomiendo en las primeras aventuras poner bichos normales y no bestialidades que no puedan ser superadas por los jugadores.

COMO TERMINAR UNA PARTIDA.- Dependiendo del tiempo, una partida puede terminar en un punto claro para todo el mundo, por ejemplo una ciudad, un pueblo, un lugar de acampada, etc. En cuanto a terminar el módulo o aventura completamente, existen varias posibilidades, como por ejemplo, que todos los personajes mueran, que acaben la misión con éxito, que fracasen sin morir en el empeño, etc...

COMO TERMINAR UNA CAMPAÑA.- Puede ocurrir que al final de una serie de aventuras, el DJ o los jugadores os encontréis hartos de determinados escenarios y decidáis hacer descansar a vuestros personajes durante algún tiempo, acción comúnmente conocida como "aparcar" o "invernar", lo que quiere decir que durante un tiempo no volveréis a jugar con estos personajes, en espera de que el DJ vuelva a tener ideas o los jugadores ganas de continuar.

COMO LLEVAR UNA PARTIDA/CAMPAÑA.- Estos consejos son puramente informativos, pero os recomiendo que los useis.

1.- Que los jugadores siempre tengan una o más misiones en marcha.

2.- Que los monstruos y dificultades no sean insalvables.

3.- Que los jugadores colaboren en las partes dificultosas con el DJ, puesto que éste, teóricamente, no juega contra los jugadores sino con ellos.

4.- Que los juegos de rol no son una oposición, ni deben aprenderse a rajatabla las reglas, ni aplicarlas al 100 % de rigor. Si es necesario, el DJ debe de aplicar, en la justa medida, salvaciones de los PJ. Un DJ excesivamente asesino se quedará pronto sin jugadores, mientras que a uno demasiado benévolo le pedirán que les salve la vida continuamente, por lo tanto ni una cosa ni la otra; moderación.

5.- Que el rol esta hecho para divertirse, es decir, para pasar un rato agradable un grupo de amigos o conocidos con ganas de reír en un mundo de fantasía o de ciencia-ficción.

6.- Que en el momento se creen disensiones internas en un grupo, éste problema quede sumergido dentro del mundo del rol, y en ningún momento trascienda a la vida de todos los días. (Se han visto casos de amigos de toda la vida discutir y casi llegar a las manos por una cuestión de personajes, es una autentica vergüenza, pero es real.)

7.- Que las situaciones, acciones y cualquier resolución del DJ no sean discutidas encima de la mesa. Después de la partida, en frío, cualquier jugador puede pedir explicaciones al DJ, pero nunca en medio de la sesión, con la pérdida de tiempo que ello conlleva, puesto que el tiempo de que se dispone es bastante limitado, y no se puede desperdiciar ni un instante.

8.- Que el DJ en su campaña y en el momento en que diga cualquier cosa es inapelable, indiscutible e incuestionable. (Se que resulta muy duro, pero los que son DJ me entenderán, y si no lo eres prueba a serlo y que te hagan la puñeta durante una partida y también lo entenderas). En todo caso remitirse al consejo 7.

Espero que estos consejos y aclaraciones generales os ayuden a jugar mejor al rol. Tomadlo como una forma de diversión distinta, como una forma de vivir una vida paralela y como una idealización de vuestros mas altos u oscuros pensamientos. Por boca de un psiquiatra he escuchado que el jugar a rol "airea nuestros fantasmas particulares, y al conocerlos, nos dan menos miedo, y por lo tanto, aprendemos a vivir con ellos". Los fantasmas particulares, para el que no lo sepa, son un término psiquiátrico que denomina unos pensamientos más o menos ocultos de nuestro incosciente, que pueden ser buenos o malos, pero sacándolos a la luz, según los psiquiatras, disminuímos su importancia en nuestra psique.

Vuestro informador predilecto

KUTU.

SEGUID MANDANDO LAS DUDAS QUE TENGAIS, PUESTO QUE ESO ME AYUDA A ENFOCAR LOS ARTICULOS SEGUN LO QUE ME VAYAIS COMENTANDO. POR EJEMPLO, HABIAN MUCHAS COSAS QUE NO HABIAN QUEDADO CLARAS Y POR ESO HE REDACTADO ESTE ARTICULO. SALUDOS.



Técnicas de programación

LOS PERSONAJES SEUDO INTELIGENTES (III)

En esta quinta entrega de la serie iniciada en el CAAD 5 voy a cambiar un poco de política para, espero, mejor comprensión por parte vuestra. Algunos socios me han escrito diciendo que antes de lanmzarme a la aventura de escribir rutinas para edificar PSIs debería analizar cómo van a ser estos y dotarles de una personalida definida que os ayude, en vuestras propias y posteriores experiencias, a crear los vuestros. Yo dije que esta tarea estaba lejos de ser considerada por esta sección, dedicada puramente a examinar el manejo del PAW, pero si pensamos que un PSI es una parte ciertamente importante en la estructura completa de una aventura conversacional, entonces podemos argumentar que el estudio de un PSI es el estudio de un 60 % de la aventura. Más o menos...

Por otro lado, es extremadamente difícil para mi lanzarme a esta tarea cuando ya con anterioridad -y no demasiada, además- cierto individuo de mutable apellido ha dado un exahustivo repaso al tema en una conocidísima revista española. Puestas así las cosas, ¿qué podría decir yo, etc. etc.?

Podríamos empezar haciendo algo inteligente, como es observar el trabajo de los demás y ver cuales han sido sus logros y, si hqan fracasado, ver dónde y porqué. Eso nos debería ayudar a plantear mejor nuestras propias historias.

Tenemos el pesadísimo Hobbit, que últimamnente aparece hasta en la sopa. El Hobbit puede ser considerada como el prefacio al monumental Señor de los Anillos, pero, como sin duda estaréis de acuerdo muchos de vosotros, aquella primera parte es probablemente el programa mejor conocido y más jugado. Ya hemos establecido un punto donde comparar y sacar conclusiones. El Señor de los Anillos (SA) era una aventura en dos partes. La primera era una introducción para los menos hábiles que resultaba bastante simplona a los ya iniciados en el tema. Prácticamente, todas las situaciones problemáticas podían solvertarse tecleando HELP, a razón de lo cual se te iban restando puntos que al final informaban al ordenador de cuanto habían dado de sí tus correrías por Hobbiton y el Bosque Viejo (los principales lugares en los que se desarrollaba esa primera parte). Entonces se te daba paso a la otra carga, mucho más compleja y atractiva, o se te aconsejaba que trataras de resolver por ti mismo los problemas saltados a la torera.

Ya en la segunda parte, SA se nos presenta como un juego muy al estilo del Hobbit. Los gráficos que nos deleitaban en la fase precedente han sido eliminados amén de la disponibilidad de más memoria, necesaria a todas luces si se pretendía abarcar toda la obra de Tolkien desde que los personajes salen de Rivendell hasta prácticamente el final. Tenemos a Sam, que nos recuerda enormemente al enano Thorin, al menos en una primera impresión, todo el grupo de la Comunidad del Anillo, los horrorosos Jinetes Sombríos que tratarán por todos los medios de impedir que los héroes lleguen a Rivendell, y un montón enorme de otras muchas criaturas.

Sin embargo, ¿cuánto dan de sí estos muchos PSIs? Cojamos a los amigos de Frodo: Merry, Pippin y Sam. Aparentemente, éstos son capaces de llevar a cabo cualquier acción que el protagonista en sí pueda hacer, y eso es estupendo. Falta la sensación de automotivación que todos los personajes del Hobbit llevaban consigo. Gandalf iba y venía, Thorin se llevaba las manos a la cabeza preguntando "¿dónde está el ladrón?" cuando nos poníamos el anillo y el wood elf era capaz de recorrerse medio bosque capturando a todo aquel que se ponía por delante. Como anécdota, cuando fui llevado preso al Dark Dungeon In The Elvenking Cellar, me encontré a un goblin prisionero que, sin dudarlo un momento, ime llevó de nuevo al Goblin's Dungeon!

En definitiva, el Hobbit parece, pese a sus errores, y aunque superficialmente es una aventura tradicional, un auténtico ejemplo a seguir para nosotros.

sí, podemos crear una especie de guión ejemplar para dar vida a nuestros personajes, partiendo de las características más envidiables de este clásico del género:

1). Los personajes deben poder moverse con total libertad por todo el área de juego. No sólo aleatoriamente, sino también de forma controlada, dirigiéndose a un lugar específico cuando tengan que hacerlo. Si encontrasen acaso una puerta cerrada bloqueándoles el paso, isería muy interesante que se dignasen a abrirla!

2). Así mismo, deben poder manipular objetos, no sólo cogiéndolos o dejándolos, sino también dándolos o aceptándolos del jugador o otro PSI. En un grado extremo de sofisticación , podemos tratar de hacer que algún

que otro personaje incordiante le "tome prestado" al jugador un objeto preguntando luego "¿esto qué es?" o algo así, muy al estilo del Terrible Pirata. Si estos individuos pudiésen ir por ahí, cogiendo objetos aquí y dejándolos allí, resolviendo todo en resumen, pues miel sobre hojuelas.

3). Los personajes NO tienen porqué existir para ayudar/incordiar al jugador. Es cierto que ocupan una cantidad preciosa de memoria y que, si al fin y al cabo no van ha hacer nada, tanto mejor es desecharlos por completo, ¿no es cierto? Sin embargo, soy de la opinión de que un PSI capaz simplemente de seguirte y portar objetos ya está ayudando muchísimo al jugador, que tal vez se las ve y se las desea para llevar a un mismo tiempo todos los objetos que precisa. El ejemplo más claro de PSI no del todo necesario lo tenemos en el mismísimo Hobbit (¡de nuevo!) y más concretamente en la figura de Thorin. ¿no pensáis que, eliminado Thorin, la aventura podría funcionar igual que estando él? Y sin embargo, la imagen de ese programa sin Thorin se nos antoja impensable.

4). En el probable caso de que optéis por dotar al PSI de una especie de historia que le introduzca en el argumento, nada peor que alguien que se limita a decirte "Se me ha perdido mi palito, si lo encuantras te doy la llave amarilla" y luego se queda en un estado de catarsis completo hasta que le haces entrega del palito en cuestión, hace el trueque y desaparece raudamente. Esto no aporta nada a la aventura máxime si pensamos que la mayoría de las aventuras españolas, por desalentador que parezca, inclúyen algo muy del estilo. Ya dijo alguna vez cierto columnista que a un PSI hay que verle hacer cosas distintas según las circunstancias, y que hacerle caer en un tedi0do proceso seg`un el cual nos cambiará un objeto por otro o Dios sabe qué es un craso error que, desde aquí, vamos a tratar de evitar. Por poner un ejemplo y volviendo al Hobbit, tenemos al protagonista consiguiendo la llave oculta bajo la arena en el Goblin's Dungeon, más concretamente en el Goblin's cache, y a Thorin arrebatándosela y diciéndo "This was Thrains Key", ¡la llave que perdiera su abuelo! Aunque esto no dice nada al jugador que no ha leido el libro correspondiente, es una nota atmosférica que abre las puertas a la imaginación del jugador, y cosas así son siempre bien venidas.

5). Es decisión vuestra el que los personajes entiendan cosas tan poco prácyicas como un simple "HOLA", y otros saludos por el estilo. Aunque no lo hagan, en cambio, deben dar la sensación de que ENTIENDEN realmente lo que el jugador les dice. Esto se puede lograr dando como respuesta a un comentario no registrado algo como "No te entiendo", siempre y cuando luego, ante el mismo comentario, el PSI diga "¿Otra vez con eso? ¿qué quieres decir?!

6). Otro aspecto importante es la cacareada personalidad. Se suele elogiar mucho a una aventura cuando cada personaje parece comportarse dce una forma o de otra, siendo arisco o sevicial, recitente, simplemente amigable, etc. Generalmente, esto NO se consigue definiendo unas características tan afines al mundo del Role como son la Destreza, Habilidad, Carisma, etc. A mi estas puntuaciones me parecen más apropiadas para juegos de otra índole y difícilmente podríamos hacer algo con ellas en una conversacional para 48 K. En mis propios programas, la personalidad creo conseguirla con un cuidadoso uso de los mensajes, con la reación de los PSIs ante las acciones del jugador y con la mayor o menos ayuda ofrecida por éstos, bien ante la petición del usuario o bien por propia voluntad. Generalmente tambián, suelo incluir varios matices aleatorios que son definidos al principio de la partida en un 50 % de posibilidad, pero todo esto se verá con sumo detalle cuando corresponda hablar de éste punto, ya en el campo de la programación.

Así que estos seis apartados deberían ayudarnos a crear algo así como el PSI Definitivo., ¿no? Bueno, tal vez no, después de todo, pero tendréis que darme la razón si os digo que un PSI con las características arriba definidas sería un ejemplar envidiable para cualquier programador. Lo que haremos a partir de ahora será ir considerando punto por punto en sucesivos números del CAAD escribiendo y analizando rutinas que hagan justamente lo que en esos apartados se dice. Por otro lado, esto es solamente un guión que yo he establecido a falta de uno mejor, pero nada más cierto que decir que este es vuestro fanzine, y que si estáis pensando en alguna rutina específica pero no acabáis de hacerla realidad, escribidme a la dirección abajo indicada y vuestros deseos serán -en la medida de lo posible- complacidos. Hasta la próxima entonces.

Carlos Sisí

Plaza Mayor, 4

29720 La Cala del Moral (MALAGA)

Ref: Técnicas

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

David García Pena

1.- ¿Se puede hacer un DESC sin que se ejecute un CLS?

La única posibilidad de que el PAW realice unha descripción de una localidad es trabajando en modo texto (MODO 1). En el resto de los modos de pantalla SIEMPRE realizará un CLS antes de describir la localidad.

2.- ¿Hay alguna rutina en C/M para ampliar el número de carácteres por línea?

Como ya comenté en el número anterior, si estás interesado en imprimir más caráteres por línea en el PAW deberás cambiar la rutina de impresión que este posee por la tuya propia. De las rutinas publicadas en diversas revistas ninguna es utilizabel DIRECTAMENTE, requeriría una serie de modificaciones previas. Quizá lo mejor es diseñarse una rutina propia si tienes los conocimientos de C/M necesarios.

3.- ¿Cómo puedo llamarla con el comando EXTERN?

Una vez introducida en memoria la rutina de impresión a más carácteres por línea la forma de utilizarla no es llamándola con el comando EXTERN, sino redireccionando el canal de impresión por pantalla (canal 2). La forma de realizar esto no es, en absoluto, complicada pero no entra dentro del propósito de esta sección. Si quieeres máas información sobre los canales del Spectrum consulta alguna revista o libro especializado; seguro que ahí encuentras amplia información sobre el tema.

4.- Quisiera saber como usar la rutina de 42 columnas aparecida en Microhobby.

Como ya te he comentado antes, en tu segunda pregunta, esta rutina no es utilizable tal y como está. Requiere una serie de modificaciones para adaptarla al PAW, como por ejemplo añadir el algoritmo que controle que ninguna palabra se quede cortada al final de línea.

Por esto es casi más aconsejable realizar una rutibna nueva en vez de intentar adaptar esta, y esto cae fuera del ámbito de esta sección.

Javier San José

NOTA: Recordad que si tenéis alguna consulta relacionada con el PAW, alguna duda sobre la explicado en Técnicas de Programación, debéis escribir a:

Javier San José

C/ Ronda del Ferrocarril 75, 7° A.

09200 Miranda de Ebro (BURGOS)

ERRATAS DEL NUMERO ANTERIOR: La respuesta a la pregunta de Rogelio Villellas Bona respecto a acentuar vocales en PAW es incorrecta. Los caracteres donde hay que meter las vocales acentuadas son los que se obtienen con SIMBOL SHIFT + una tecla numérica del 2 al 6 (SIMBOL + 2 sería la á acentuada, SIMBOL + 3 la é...) Los códigos ASCII correspondientes a estos carácteres son respectivamente: 64, 35, 36, 37, 38.

OPINION

"GRAFICOS"

Ha llegado el momento. tras siglos y siglos de inquietante silencio. la bestia ha salido de su guarida y se ha propuesto contar la verdad y toda la verdad sobre los gráficos en las aventuras. tema que fue causa de guerras y enfrentamientos armados en los tiempoa antiguos.

Primero de todo explicaré mi postura sobre los gráficos. compartida por la mayoría de los nobles socios de este fanzine: LOS GRAFICOS NO SON EN ABSOLUTO NECESARIOS. no hay nada que no se pueda explicar con palabras. pero LOS GRAFICOS ESTAN BIEN SIEMPRE QUE NO SEAN DEMASIADO CAROS. ESTEN BIEN REALIZADOS Y TE METAN EN EL AMBIENTE.

Una vez dicho esto. y para los que no se hayan dormido todavía. aclararé mi posición ante otro tema. muy relacionado con el anterior (y aún más sopnífero).

Hace mucho. mucho tiempo. cuando los dragones aún surcaban el cielo. y hombres y bestias convivían felizmente. uno de los más antiguos socios (al menos más antiguo que yo). al cual respeto profundamente y no me gusataría llevar la contraria. dijo que conocía a personas que se habían quedado literalmen te enamorados de la aventura Jabato. por los alucinantes gráficos publicados en cierta revista. y que esto no podía seguir así. ¡¡¡Por supuesto que no puede seguir así!!!. Pero. hasta que en este país vuestro (¿España? sí. eso) una aventura sea conocida (por la mayoría) debido a su maravilloso desarrollo (rollo el que estoy mertiendo yo). o a su genial guión. en lugar e conocérsele por sus gráficos. aún tiene que llover mucho. y los gráficos pueden servir. y de hecho sirven. como reclamo para algunas personas que. poco a poco se irán dando cuenta que. además de los gráficos. en ese montón de bytes que se ha comprado hay un fantástico programa. Y así llegará el día (si el mundo no ha desaparecido entonces) en que la gente estará preparada para una aventura sin gráficos. (Yo ya lo estoy). Y colorín colorado este cuento NO ha acabado. hasta pronto.

P. D: Que conste que no quiero dejar sin trabajo a los grafistas. ya que yo soy uno de ellos.

Pablo Jordi Atienza (La bestia de la cueva)

LOS GRAFICOS EN LAS AVENTURAS

En el presente artículo voy a dar mi opinión sobre los gráficos en las aventuras. con la intención de que todos los socios extraigan sus propias conclusiones. recapaciten sobrelas ideas que ya tenían o. simplemente. lean una "nueva" versión sobre un tema de todos conocido.

En primer lugar, adelanto (como ya adelanté en el pasado artículo) que soy bastante purista en esta cuestión, lo cual viene a decir que prefiero las aventuras sin gráficos o con un número ínfimo. ¿Habéis pensado en la cantidad e memoria que gastan los dibujitos, y en la cantidad de descripciones, PSI o pantallas nuevas que se podrían hacer con ella? ¿Habéis tenido en cuenta que una aventura sin gráficos sería más larga, más complicada y más realista? Si, más realista, porque no nos engañemos; los draw, los plot y los circle no añaden ningún tipo de realismo a la historia, es el texto el que ha de conseguir que nos sumerjamos en plena edad media, en un planeta desconocido o en los reinos de fantasía. Esta es la base de la aventura conversacional, y todo siempre debe estar en función del texto. La calidad de una aventura siempre tendría que centrarse en los problemas que plantea o en su redactado, nunca en si tienen dibujos buenos o malos.

Así pues, yo me pregunto: ¿Para qué sirven los gráficos? Ya hemos visto que para dar realisnmo o no, pues en un spectrum poco se puede hacer con su gama de colores o con la baja resolución gráfica que tiene (en un PC la cosa ya es más discutible, pero también es cierto que tiene más memoria y entonces los gráficos se pueden usar sin mayores problemas). ¿Sirven acaso para dar más agilidad a la aventura? Si fuera así, sería algo absurdo, pues repito que todo esto se ha de conseguir con el texto. ¿Para hacerlas más bonitas? Con los gráficos "made in spectrum" lo dudo mucho. ¿Para descansar la vista durante un rato? Entonces lo tuyo no son las aventuras, chico.

Como al parecer yo no encuentro respuesta, que alguien conteste a la pregunta de para qué sirven los gráficos y espero que de forma convincente.

Llegamos ya a la solución del problema. Yo nunca he sido partidario de cargarme nada (y los que hayan leído mis anteriores artículos lo sabrán, pues yo defiendo hasta las peores aventuras) y en este caso menos. Lo óptimo sería que de cada aventura se hicieran dos versiones: una con gráficos y otra sin ellos, con más textos y más compleja que la primera. No se si esto es posible a corto plazo o es ciencia-ficción, pero con "Los pájaros de Bangkok" ya se hizo un tímido intento. Si esto fuera imposible, la segundo solución sería sacar de vez en cuando una aventura sin gráficos (o con muy pocos) al mercado, y me atrevo a augurar que las ventas no descenderían prácticamente nada. Y en el peor de los casos, suponiendo que nada de esto fuera posible (que ya es suponer) sería bueno que los gráficos no fueran elementyos pasivos o de adorno, sino que en ellos pudiésemos encontrar pistas, objetos o indicios no descritos previamente.

En fin, esto sólo es el planteamiento de un tema que puede durar mucho. El que esté libre de culpa, que tire la segunda piedra.

Un par de preguntas para COZUMEL: ¿Cómo se consiguen las botas? ¿Para qué sirven (si es que sirven para algo) el zapote y la camisa?

Xavier Ruiz Ribes

Soluciones Serializadas

THE PAWN, de Magnetic Scrolls (y II)

1- Ahora ve al ascensor (al noroeste del cruce de caminos). Desliza la puerta y pulsa el botón. Espera el ascensor y entra en él. Desliza otra vez la puerta. Coge la cuerda y pulsa el segundo botón. Desliza la puerta y sal. El sombrero amarillo protegerá tu cabeza. Quita los "lumps" con las botas. Entra en el ascensor, desliza la puerta y pulsa el primer botón. Ve a la habitación blanca y con un norte a la oficina.

2- Mira bajo la alfombra para encontrar la caja de seguridad. Abrela con la llave azul, mira bajo la caja para hallar la papeleta de votación. Ve a la caseta de votación y pon la papeleta en la caja grande.

3- Ve a "gateway" y muestra la nota a los guardianes. Ahora ve a ver a Honest John y compra la botella de cerveza con el brote y la de whisky con la moneda, y ve al laboratorio del Alquimista.

4- Dale el arroz, y cuando te pregunte por plomo, dale los "lumps". Ve al noreste a la tienda y coge los tomos. Lanza un hechizo a los tomos y léelos. Coge "aerosoul" y vuelve al laboratorio. Sal por el noroeste. Cruza el puente de cuerda y ve al noreste y al norte hasta "paper room".

5- Abre el cofre y ata la cuerda al gancho. Desgarra el "paper wall" con las botas. Baja por la cuerda, déjala y ve al sur. Llama a la puerta hasta que se abra y dale al portero la botella de whisky. Ve al este y al norte hasta llegar al anexo. Aquí está Jerry Lee Lewis. Dale la cerveza. Vete y deja el blanco. Haz este, norte y este. Estás en el infierno. Pregunta al diablo acerca de la pulsera y coge la poción. Vuelve a "paper room".

6- Coge la cuerda y baja por ella. déjala y ve al sur, este y abajo para encontrar el blanco. Cógelo y vuelve por la cuerda. Ve a "High Ledge" y haz noroeste para llegar a la cámara del dragón.

7- Haz relumbrar el blanco con "Shine" en las sombras. Apunta a ellas y ve al norte.

8- Lanza la poción a Kronos y aprieta el "nozzle" (o el "aerosoul"). Coge el "pointy hat" y la capa y póntelos. Coge la varita y ve al sur. Ahora suroeste para llegar a "High ledge" y vuelve al infierno como antes, dejando el blanco en la parte baja del "Shaft". Dale el "aerosoul" al demonio y vete con w-s-w coge el blanco y vuelve a "High ledge".

9- Ve a la pequeña cueva y ve al sur. Abre las puertas y otra vez sur. En la habitación crema llama a la puerta, y cuando te pregunten acerca de la pulsera di no. La puerta se abrirá. Ve al sur y el juego concluirá.

HAMPSTEAD (y II)

Ya en el tren se nos acerca un sujeto que, sorprendido al ver la revista que llevamos, nos entrega su tarjeta, resultando ser el editor de la revista, y además nos hace una curiosa proposición; nosotros le damos algo nuestro y él a cambio nos da algo suyo. Le largamos el extraño artilugio y mira por donde, se pone loco de alegría. ¡Estos artistas son la leche!

Entusiasmado, nos entrega su más preciado tesoro: su corbata, distintivo de uno de los más acreditados Clubs de Londres. La cogemos y nos la ponemos, y con esto llegamos al final del trayecto. Cogemos ahora el autobús y llegamos a Regent Street, en lo mejorcito de Londres. Subiendo por Regent Street, entramos en unos grandes almacenes, y en la sección de mobiliario, dentro de un mueble, encontramos un destornillador que cogemos. Vamos ahora a una sastrería de lujo donde nos hacemos un traje de ejecutivo. A estas alturas, la tarjeta Mastercard debe estar ya exhausta, así que la dejamos. La revista tampoco nos será ya de utilidad.

Nos dirigimos al Gentleman's Club donde al ver la corbata y entregando la tarjeta que nos ha dado el artista, nos preguntarán si queremos un empleo. ¡¡¡SI!!! Y a continuación nos darán una carta de recomendación para el Director del Banco.

Nos dirigimos hacia allí, donde el Director nos dice que va a empezar una importante reunión, por lo que debemos ir a nuestro despacho y consultar la documentación. Así lo hacemos. Cogemos un Memorándum de encima de la mesa y lo leemos. A continuación, forzamos la vitrina con el destornillador y cogemos el informe secreto, leyéndolo. Dejamos el destornillador y la tarjeta, que ya no vamos a necesitar, y nos vamos a la Sala de Juntas, donde se nos pregunta nuestra opinión sobre el asunto de la reunión. Como hemos visto los informes, sabremos qué responder, y el Director, agradecido, nos da un cheque de 100.000 libras, nos invita a una fiesta en Covent Garden y nos indica que en parking del banco hay un coche a nuestra disposición.

Vamos al Agente de la propiedad que hay en Regent Street, y después de consultar el tablón de ofertas, compramos una casa en Hampstead. Cogemos la escritura, y de allí a la fiesta, donde reparamos en una bella modelo. ¡La cosa marcha! La cogemos y nos la ligamos. La muchacha insiste en que conozcamos a su padre, un influyente político. Vamos a buscar el coche a las afueras, a casa de la chica. Al llegar frente a la mansión, bajamos del coche, tocamos la campanilla, y cuando el mayordomo nos pregunta que deseamos, decimos que ver a Mr. Fish. Entramos y tras una charla informal, nos pregunta nuestras intenciones para con su hija. Respondemos que casarnos con ella. Satisfecho, se interesa por nuestro trabajo. Le entregamos el memorándum y el informe y, loco de alegría, nos promete un cargo político.

Bien, es hora de ir a casa. Salimos, cogemos el coche y volvemos a Londres por Main Street. Bajamos la calle hasta los almacenes, entramos y volvemos a cambiar el traje por los vaqueros. Dejamos el coche, cogemos la bicicleta y los clips y nos vamos a HAMPSTEAD, donde rodeado de lujo y excentricidad y con una hermosa casa y tu bella compañera vivirás muy, muy, muy feliz.

KAYLETH (II)

Cuando encuentres las ruinas de una casa, EXAMINA RUBBELE y encontrarás una escotilla. Para abrirla necesitas ponerte la llave que te dió Yagmot. Cuando entres, inmediatamente te enfrentarás a un Dribble. ¿Cómo eliminarlo? GIVE KNUTS TO DRIBBLE. Baja y llegarás a los cimientos, eexamina los muros. Bastante extraño, ¿no? Baja un poco más y E. ¡Cuidado!, estás a punto de ser digerido. DROP NODULE. Habiendo alcanzado el pasaje subterráneo, E a los cuartos de Yagmok. Examina Quarters para otra A. C. EPO, después coge el coat. Si te lo poner verás para qué sirve. Para salir, examina Hoop. Recuerda lo que dijo Yagmok y RIDE RING.

Desanda tu camino hasta el ascensor, cogiendo por el camino el Cube y la Bar, la Suit puedes dejarla. N, tres veces por un camino, SE y alcanzarás el borde de Twin Peril Forest. ¿Problemas con la hierba? Pasa de ella. N y E y elimina el Mokki Ray, SPIN BAR, E y sube al árbol. Para abrirla FLIP KNOT, pero antes abre el Pyxis y ponte las lentillas. Examina la tabla de mármol y encontrarás otro A. C. AKN, después rómpela. Examina la Rod y WHIRL CORD. Vuelve al Edge of Zymoria, entra en el ascensor y M1. Ve a la Azap Chambre y prueba EPO, Fire plasma para despejar el corredor, aun así no podrás pasar, independientemente del programa que lleves. Prueba ahora AKN y llegarás a las ruinas de la ciudad de Zenron. Se, W y WHIRL ROD para desacerte de los Zemps. Entra en el templo y ENTER SOCLE si no quieres que los muros te aplasten, entonces una voz murmurará: "Para estar conmigo, deja los tres de plata". Deja la Pirámide, Rod y cubo. Baja por el Pasaje de Cristal y entra en el templo. Coge el Noray, Pod y Mortar y excamínalos. Ten en mente lo que dice el sacerdote. Sal del templo y regresa a las ruinas, coge el dinero y usa el código ELY. Dirígete a la taberna y dale el dinero al tabernero. E y coge la botella, examínalña y también la pantalla.

KE RULEN LOS PETAS (II)

Bien, hasta aquí los problemas de esta zona. Ahora como resolverlos. Id hasta la tapia y saltadla (sólo Mikel puede hacerlo). Estaréis en una pocilga, en la cual podéis coger barro del suelo al examinad este y con un cerdo que no podéis coger. Si intentáis golpear al cerdo saltará la tapia para escapar; haced lo mismo, cambiad a Mulo y coged el cerdo. Pensad... a los judíos no les van mucho los cerdos y menos comérselos... Buscad al del mercadillo y soltad al gorrino, lo que le hará huir (me refiero el judío). Cambiad a Mikel y veréis una olla de plomo y un laxante. Magnífico, bebeos éste último y seréis padres de un hermoso excremento de tres kilos y medio. Podéis dejar la botella, y al examinar el "cagallón enorme de sutiles fragancias" (no hace falta cogerlo) os haréis con una bola de costo, divididlo y dadle un trozo a cada uno. Así Wills os seguirá y el soplón os dará la clave para la casa de Charoen. Dadle la olla al pobre Wills y mirad que lleváis. La barra que cogísteis para entrar en las alcantarillas servirá más tarde, pero... ¿y el barro? ¿Qué tal si os untáis la cara con él?.. Pareceríais negros... Con esa pinta id a por los de la triple K que os perseguirán con claras intenciones asesinas. Llevadlos (sin quitaros el barro) hasta el interior del bar NIGGER donde el pobre negro del garaje será linchado. Limpiaos la cara y examinad al negro (ya muerto). Haced un LOOK y veréis lo que llevaba: un mando a distancia. Si lo examináis os daréis cuenta de que tiene un botón que dice "OPEN". Id a la puerta del garaje, pulsad el botón y dejad el mando. Ya podéis entrar en el garaje e incluso en el MACRO, en el que no debéis haced nada; examinando el tablero se os informará de que tiene otro teclado alfanumérico (o sea, otra clave), así que dejad el lugar y atravesar el control Korp para llegar a casa de Charoen, allí teclear la clave del soplón y podéis entrar. Ya en el interior un gorila os impedirá entrar en las habitaciones de la mansión, sólo os deja salir (E). Examinadlo y os llamará la atención sus pies peludos. Cambiad a Mulo y pisara Igor (el gorila) con lo que quedará fuera de combate. Id al Norte (los barrotes de acero son para despistar) y al Oeste para llegar a una cocina donde no hay nada de utilidad. Volved a donde está igor e id al Oeste, a la bibliotecal, en ella están los estantes de rigor cargados de libros. El examinadlos (los estantes) veréis una rejilla de ventilación, rompedla y entrad en los conductos (respiraderos). Si os movéis por ellos veréis tres rejillas que comunican con tres celdas respectivamente.

RELACION DE BUGS CURIOSOS

Diosa de Cozumel

Estos "bugs" sólo los podrán probar los jugadores muy avanzados; mejor dicho, los que hayan terminado la aventura completa.

Bien, los primeros sólo necestáis un loro (léase mi genial amigo Kuill), una jaula, tanto dinero como podáis conseguir y un cajón.

Coged la jaula con Kuill dentro, abridla para que se vaya con vosotros (el loro, no la jaula) y dejadla cerca de la sala del cajón (cercioaos de que está abierta). Id a la antesala de ldespacho de Big Turk, abrid el cajón, coged a Kuill (todo os cae) y metedlo en él. Habréis notado (si habéis leido los mensajes que se acaban de imprimir) que ha sucedido algo raro; cerrad el cajón e id a por la jaula. Si la examináis notaréis otra cosa rara... está cerrada! (recordad que la dejásteis abierta).

Y ahora llega el loro múltiple. Haced un LOOK (ó MIRAR, para los más torpes); Kuill está en vuestro hombro, y lo habíais metido en el cajón. Volved a donde está éste último, abridlo y examinadlo... hay un loro dentro (y tratándose de Kuill, lo más raro es que no se haya movido de ahí, aunque tampoco está mal lo de que esté en vuestro hombro y en el cajón simultáneamente).

Todos sabéis que es imposible cerrar un cajón desde dentro. También sabéis que, una vez que Kuill se hace con el máximo de dinero que podéis conseguir, no aparece hasta el final de la aventura. Pues bien, vamos a echar por tierra ambas teorías. Coged a Kuill y metedlo en el cajón. Conseguid tanto dinero como podáis (los que habéis llegado al final de la aventura sabéis como hacedlo) y dádselo a Kuill (al que está en vuestro hombro, no al del cajón) que, a su vez, se dará el piro llevándose la pasta. Ahora abrid el cajón y veréis quién está dentro; aún hay más, ha tenido tiempo de sobra de ir a donde vosotros sabéis a dejar lo que era vuestro. Este Kuill...

Sin sacar a Kuill del cajón, coged la jaula y abridla; sacadlo ahora y metedlo en la jaula, que volveréis a abrid para que Kuill se suba en vuestro hombro y os acompañe; cambiad de sala y veréis que Kuill no está con vosotros, pero si volvéis a la habitación del cajón (donde abristeis la jaula por última vez) Kuill volverá a estar en vuestro hombro. Este mismo efecto se puede lograr si dejáis salir al loro de la jaula en el porche de la casa de su antiguo dueño. Ahora, si queréis que vaya con vosotros de verdad, sacadlo en cualquier otra sala.

Si después de que se largue con el dinero lo sacáis del cajón y lo seguís llevando en las manos lograréis que no diga ni pío, cosa rara también porque no se puede decir que Kuill sea muy callado.

Más cosas, entre ellas el primer loro escapista. Poned el dinero a buen recaudo, coged la jaula, abridla, coged a Kuill y metedlo en ella (para hacer todo esto tenéis que llevarlo en el hombro, ya que si no se escapará al coger la jaula y no volveréis a verlo). Abrid el cajón y meted la jaula (que tiene a Kuill dentro) en él; cerradlo y llegad al final de la aventura. Veréis como Kuill, salvando todos los obstáculos que le impedían escapar, llega y se posa en vuestro hombro.

Si llegáis al final de la aventura con Kuill en vuestro hombro, veréis como, sin levantar el vuelo, vuelve a aterrizar sobre tí con un aleteo (???).

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Manu Márquez

1- WIZ LAIR: *Consigo la poción, el cubo, y me desespero con el guardián, el montículo de arena, la grieta, el muro y los gratificantes mensajes de la opción AYUDA ¿Qué me aconsejáis? ¿Alguna que otra podadora? ¿Cómo se mete el cubo en el agua del lago?*
Te daré unas directrices generales. Deja tranquilas grieta y muro, remueve la arena, coge el pergamino, ve al este y haz de mago... ya tienes "podadora". No intentes llenar el cubo en el lago, debes hacerlo en el pozo.

2- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: *No doy con el nombre del famoso hijo del Olimpo que me solicita el canijo, caprichoso y burlón espíritu. ¿Hay alguna forma más "honrada" de conseguir el medallón que nos permite cruzar la frontera? No encuentro la forma de mapear el desierto, y los buitres me ponen muy nervioso. ¿Se puede mapear? Los diminutos enanos me acribillan al entrar a otro sitio que no sea la bodega. ¿Cómo evitarlo? El mendigo, ¿hace algo más? Igualmente me pasa con los mercenarios y los marineros.*
Pues el "hijo" del Olimpo es curiosamente el padre del Padre de Todos los Dioses, Cronos, mal llamado también dios del Tiempo. La única de forma de conseguir el medallón es atacando a la gente, ya sabes, la necesidad carece de ley... el desierto se puede mapear sin problemas, tan sólo son 4 localidades. Si te matan al salir de la bodega, es que allí deberás hacer algo, ¿no? Prueba a mezclar somnífero con vino. Los mercenarios son la clave para obtener una parte del Gálenon.

Xavier Ruiz Ribes

1- COZUMEL 1ª parte: *¿Cómo se consiguen las botas? ¿Para que sirven (si es que sirven para algo) el zapote y la camisa?*
Las botas te las da el maestro, al ver que vas descalzo, pero antes debes ver al cura, y si sabes tratarlo, te dara algo para el maestro, que entonces te dará el calzado. El zapote es un fruto tropical muy bajo en grasa, y que apasiona a cierto personaje del juego. Por último, la camisa no tiene una utilidad definida, es lo que se conoce como "red herring".

Jesús García García

1- ZAK MCKRAKEN: *¿Cómo puedo conseguir la tarjeta de crédito? No puedo montar en el autobús ¿qué debo hacer?*
La tarjeta está bajo la cama. En el autobús debes despertar al conductor con el "kazoo" y meter la tarjeta en el lector, "reader".

Juan Carlos Matos

1- JACK THE RIPPER 1ª parte: *¿Cómo se introduce el cuchillo en el almohadón? ¿Es el que se pide al final de esta parte?*
Debes rajar el almohadón con la navaja de afeitar (razor) y entonces meter el cuchillo dentro, aunque para concluir la primera parte no es necesario llevar todo el cuchillo. Si te fijas en el

mango, verás que tiene un agujero que lo atraviesa, y en su interior hay una pequeña cuenta (bead). Con llevar ésta basta para concluir la parte. Para sacarla, debes usar la pluma que hay en tu habitación.

2- JACK THE RIPPER 3ª parte: *¿Cómo se coge el anillo de oro? ¿Qué se hace después de colocar el huevo en el pedestal y coger el anillo de plata en el jardín?*
Una cosa sigue a otra. Tras examinar y ponerte el anillo de plata, frótalo y examina la estatua. Ya puedes coger el anillo de oro. Te aconsejo que luego lo lances al jardin.

3- LEGEND 4ª parte: *¿Qué hacer tras poner la joya en el obelisco?*
Tras colocar la joya y liberar el espíritu, tan sólo queda acabar con el malo. La puerta de su antro sólo se abre con el anillo. Una vez dentro, bebe la poción y lanza el hechizo. El juego ha acabado. Respecto a los cofres, sólo debes abrir el que tiene grabado un oso. En su interior hay un pergamino con una importante pista.

Ramón Riera Font

1- BOLSA: *¿Cómo se puede comercializar una aventura por el CAAD? ¿Qué requisitos ha de tener?*
Esta pregunta fue respondida en los CAAD 4 y 5, por lo que a ellos te remito. Ocuparía un importate espacio si lo repitiese aquí. Respecto a los requisitos, el principal es la calidad, es decir, que tu mismo digas "esto es lo mejor que puedo hacer", de otro modo es preferible que no enviéis las aventuras.

2- PARSERS DE 16 BITS: *¿Qué creadores existen para Amiga o PC en España y fuera de ella?*
Para Amiga conozco la existencia de dos, Talespin y AMAC. El primero no ha recibido buenas criticas, aparte de llevar ya dos años en el mercado, y el segundo acaba de aparecer. Es la versión Amiga del STAC de Atari ST. Respecto al PC, hay un parser creado por CRL, del que no tengo referencias, y que está posiblemente descatalogado ya. Existen además un par de parsers que pueden ser encontrados en varias BBS, pero que son muy poco versátiles. Se llaman GAGS (Generic Adventure Game System) y ADS (Adventure Development System).

3- TRADUCCION: *¿Que derechos he de pedir para traducir una aventura al español?*
No especificas cual, ni con que fin piensas traducirla. Si lo haces en plan "amateur" para distribuir unas copias entre tus colegas, no hace falta nada más que la BD del programa y un parser (si está hecho con uno, claro) como a hecho algún socio del Club. Si quieres traducir una aventura de rabiosa actualidad en UK, te recomiendo que no te empeñes en ello, ya que una compañía tan sólo cederá derechos (y pagando, claro) a alguna otra compañía con una buena red de distribución.

4- DON QUIJOTE 2ª parte: *¿Qué comida hay, donde está? ¿Cómo puedo reponer el cansancio?*
Comida en este juego son el pan, moras, bacalao... para reponerte, tan sólo debes DORMIR.

5- COZUMEL: *¿A quien le digo el nombre de la diosa para entrar en el templo?*
A nadie en particular, tan solo hay que teclearlo. De todos modos, es posible que tu versión esté dañada, en cuyo caso has de teclear DECIR "SUR".

Marc Sanvicens

1- RPG: *¿Cuantos RPG existen para Amiga? ¿Cuantos están traducidos o van a estarlo al castellano?*
Bloodwhych, Elvira (traducido), Dungeon Master, Kaos Strikes Back (ampliación del anterior).

2- MMI: *¿Va a seguir AD con su línea habitual (JABATO, COZUMEL...) o por el contrario va a seguir con el sistema de la ESPACIAL?*
Los MMI han sido un intento de que la gente que se echaba atrás ante una aventura ante la "ingente tarea" de teclear (piensa que no todos saben escribir a máquina) pudiese disfrutar de este tipo de programas. Ahora, Aventuras AD seguirá con su línea habítual de programas, continuada por la segunda parte de la Trilogía Ci-U-Than, llamada Los Templos Sagrados de Tulum y Cobá.

Carlos Martínez

1- JABATO 2ª parte: *¿Qué hay que poner exactamente desde que se entra en el templo hasta el fin del juego?*
Espero que te refieras al Templo de Hatshepsut, que es el último... bueno, debes mostrar el cartouche de Tut-ank-amón a la puerta del templo, entrar, dejar en el suelo el escarabajo petrificado (Kepher se retira al interior), y en la ultima sala, soltar la cría de vampiro, empuñar la espada mágica (basta con quitarse el anillo), decir a Taurus que libere a Claudia y atacar sin piedad al escarabajo feo.

Múltiples socios

1- ESPACIAL: *¿Qué hacer tras reunir a los COPOYOS?*
Esta pregunta ha sido formulada por un gran número de socios, y paso a responderla, pero antes debo deciros el porqué casi todos habéis caído en ese bloqueo. Sin duda, habéis visto la carátula del juego, así como las fotos del mismo, por lo cual, al llegar a Tecnodia habéis activado directamente a Xi-Ka saltándoos una regla de oro: PROBAR TODO LO QUE PUEDA HACERSE. Si lo hubiéseis hecho, al probar con el ROMI, escucharíais unos pitiditos. Con eso, y un poco de conversión binario-decimal obtendréis la penúltima coordenada (si, hijos, si, aún queda otra...).

José Alforja Sagone y Sergio Maguillo

1- COMPATIBILIDAD: *Tengo un ordenador Bondwell compatible PC, y algunos programas de AD no funcionan. ¿Qué ocurre?*
La respuesta debo admitir que no la sé. Quizá sea problema de compatibilidad, o ese ordenador tiene un direccionamiento diferente, incompatible con la presentación en pantalla del DAAD. Lamento decir que no conozco la solución. Lo único que puedo decir es que probéis a jugar los programas que no os funcionan en modo texto, eliminando o cambiando la extensión a los archivos part1.chr y part2.chr, aunque esto no funcionará en la ESPACIAL.

Anuncios

- Compro o cambio por programas originales, aventuras y juegos de estrategia para PC 3 .

Jesús García García Bermúdez de Castro, 68, 2º dcha. 33011 Oviedo

- Compro y cambio aventuras de Level 9, Magnetic Scrolls y todas aquellas de calidad para Spectrum. Necesito ayudas para SHADOWS OF MORDOR y JACK THE RIPPER.

José Javier Garza Aincioa 2o Grupo Orvina, 41, 2º A 31015 Pamplona NAVARRA

- Me gustaría cartearme con otros socios del CAAD para intercambiar información. Tengo un Commodore 64. Podéis escribir a:

Liliana Fernández Sanjuán Belgrano 829 Morón (1708) Buenos Aires ARGENTINA

- Compro aventuras inglesas de Infocom, Level 9, Magnetic Scrolls y Sierra On-Line. Compro también los RPG existentes. Todo para el Amiga. Interesados escribir o llamar a:

Marc Sanvicens Puig Enriqueta Palés, 6, 1-1 Figueras 17600 GERONA

Tel.(972) 67 16 28

- Deseo contactar con otros usuarios del PAW de Córdoba para intercambiar ayudas y buscar un buen grafista para que me ayude en la producción de juegos propios. También me gustaría contactar con jugadores de Rol para que me iniciaran y poder tomar contacto.

Fco. Javier Alvarez Gómez Vacar, 21 Córdoba 14007

Tel. 43 78 98

- Me gustaría ponerme en contacto con socios usuarios de PC para intercambio de información, y sobre todo de aventuras propias. Yo he hecho una con el GW-BASIC, y puedo explicar el procedimiento a quien quiera para así intercambiarnosla. También mando la aventura a quien la quiera, completamente gratis.

Carlos Martínez Aguirre Avd. del Manzanares, 68, 7º B 28019 MADRID

Tel. (91) 469 73 32

SE VENDE:

Versión EGA del Jabato para PC 5 1/4. Original Aventuras AD no distribuida hasta ahora. Precio: 1.000 pesetas + gastos envío. Podéis pedirlo a este fanzine.

- Oferta increíble. DAAD versión 1.1 con el que se realizó la Aventura Original sencillo manejo (muy similar al PAW) capaz de realizar versiones para Spectrum Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST, Amiga y PC, programa, manuales, diseñadores gráficos y programas auxiliares a un precio inmejorable: 1.000.000.-

(No hay broma por ningún lado, a nosotros nos costó 2.500.000!)

Suscripción

Para facilitar a aquellos que deseen información acerca de las anteriores suscripciones del CAAD, os hago a continuación un resumen de su contenido:

CAAD 0

- Comentario de Abracadabra, Post Mortem y La Corona.
- Solución completa a Knight Tyme.
- Comentario de Knigth Orc, Lurking Horror y mindfightedr.
- Noticias, preguntas y respuestas.





CAAD 1

- Instrucciones y primer capítulo del libro juego.
- Informe monográfico sobre la compañía Sierra On-Line.
- Primera parte de la solución serializada de Rebel Planet.
- Solución a la primera parte de Abracadabra.
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 2

- Segundo capítulo del libro-juego.
- Inicio de la sección de Opinión.
- Segunda parte de la solución serializada de Rebel Planet.
- Comentario de Zipi y Zape.
- Solución a la segunda parte de Abracadabra.
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.



CAAD 3

- Tercer capítulo del libro-juego.
- Inicio de la sección dedicada al Rol.
- Opiniones vertidas por los socios.
- Tercera parte de la solución serializada de Rebel Planet.
- Solución completa a Spellbound.
- Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte".
- Preguntas y respuestas. noticias y anuncios.





CAAD 4

- Cuarto capítulo del libro-juego.
- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol".
- Sección de dudas acerca del Rol "Roleando".
- Cuarta y últim a parte de la solución a Rebel Planet.
- Oferta sde conseguir aventuras exclusivas para los miembros del Club.
- Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte".
- Opiniones vertidas por los socios.
- Preguntas y respuestas. noticias y anuncios.

CAAD 5

- Quinto capítulo del libro-juego.
- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol".
- Inicio de la sección dedicada al manejo del PAW.
- Inicio de la sección de dudas sobre el manejo del PAW.
- Oferta de nuevas aventuras para los socios.
- Opiniones vertidas por los socios.
- Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte".
- Preguntas y respuestas. noticias y anuncios.





CAAD 6

Sexto capítulo del libro-juego. Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". Sección acerca de dudas en el Rol "Roleando". Informe del concurso de aventuras . Sección dedicada al manejo del PAW. Sección de dudas sobre el manejo del PAW. Opiniones vertidas por los socios. Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 7

Editorial de Andrés R. Samudio. Séptimo capítulo del Libro-juego. Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". Informe del concurso de aventuras. Sección dedicada al manejo del PAW. Sección de dudas sobre el manejo del PAW. Opiniones vertidas por los socios. Solución a la primera parte de Megacorp y Zipi y Zape. Anuncios, preguntas y respuestas.





CAAD 8

Octavo capítulo del libro-juego. Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol". Sección acerca de dudas en el Rol "Roleando". Sección dedicada al manejo del PAW. Opiniones vertidas por los socios. Oferta de nuevas aventuras para socios. Anuncios, preguntas y respuestas. Primera parte de las soluciones a The Pawn, Hampstead, Kayleth y Ke Rulen los Petas.

Los CAAD números 0, 1 y 2 forman la Primera Suscripción, los números 3, 4 y 5 la Segunda, y por último 6, 7 y 8 la Tercera. No pueden conseguirse números sueltos. Si deseas algunas de las suscripciones, o todas, debes seguir el mismo proceso que para suscribirte de nuevo, es decir, mandarnos un giro postal o un talón al portador en una carta por valor de 1.000 (mil) pesetas por cada suscripción. Si quieres tener la colección completa del CAAD no debes dejar pasar esta oportunidad.


ráficas
unol